Putrid Fact :
UN TRAMWAY NOMME MARTYRE

Pitch

Les PJ se réveillent dans un tramway abandonné, au milieu de la forêt. Au dehors, les tambours de guerre résonnent. Les PJ devront comprendre qu'ils sont l'objet d'une initiation dont tout le monde ne pourra pas sortir vivant.

Les PJ

Les PJ ont des habits mais plus de matériel.

Les PNJ

Guerriers Tribaux
Initiateurs cruels avec tambours, arcs et flèches

Groupe
Attaque à distance, inflige une Blessure par Tour (volée de flèches) à tout PJ dans la marelle Clairière Haut, Clairière Bas *et* Forêt*. Les PJ présents dans les marelles* Arbre à la massue, Tramway avant *et* Tramway arrière *sont hors de leur portée.*

Sanglier dressé
PNJ 3

Exclusif
N'attaque que les PJ hors du tram.

Chaîne
Le Sanglier a une chaîne de trois mètres attachée au cou. Elle traîne au sol depuis que ses maîtres l'ont lâché. Un PJ peut l'utiliser comme arme contre lui (en l'étranglant) ou la détacher de son cou, dans l'optique d'en faire un outil ou une arme. Dans les deux cas, il est bien sûr en situation de combat rapproché avec le Sanglier.

Décor

Une rame de tramway en ruine, de guingois. À l’intérieur, on ne voit presque rien. Toutes les sorties du véhicule sont condamnées par des planches et de la ferraille. Les vitres ont toutes été brisées en mille morceaux. Le sol est jonché de fragments de verre et de matières visqueuses. Si quelqu’un fait entrer la lumière en arrachant des planches, la lumière permettra de voir que l’intérieur du tramway est maculé de sang séché. Les matières visqueuses au sol sont des fragments de peau, de cervelle, de membres et des yeux humains. Une bonne partie des tubulures de métal qui servent d’appui a disparu.

Le tramway est au milieu d’une clairière de terre brûlée. Au bord de la clairière, il y a un arbre avec une massue suspendue dans ses branches. Un parchemin est enroulé autour du manche de la massue.

Les Guerriers Tribaux sont cachés dans la forêt, formant un cercle de deux-cent mètres de diamètre. On ne les aperçoit jamais en détail.

Briefing

Ceci est un survival court et un puzzle tactique. En mode survival apéro, les PJ ne se connaissent pas. En mode survival mélo, les PJ forment un groupe soudé. Ce scénario peut même être une étape dans une campagne en cours.

Chaque joueur donne à son PJ le nom d’une station de tram, d’autobus ou de métro de son choix.

Amorce

Les PJ se rappellent avoir été touchés par une fléchette anesthésiante. Ils se réveillent et réalisent qu'ils ont été transportés dans un endroit inconnu, l’intérieur du tramway. Au dehors, les tambours de guerre résonnent.

Les PJ peuvent arracher les planches des portes ou des vitres. Ils peuvent se fabriquer des armes avec des morceaux du bus ou des planches cloutées, ou tout autre bricolage issu de leur imagination (comme un extincteur, par exemple). Pour symboliser le fait que le tramway a déjà été désossé par les occupants précédents, je n’accorde qu’une seule arme à partir d’un même matériau.

Scènes intermédiaires

Dès qu'un PJ sort du tram, je déclenche une situation de stress extrême. Les Guerriers Tribaux se manifestent en tirant une volée de flèches sur l'aventurier imprudent. Le Sanglier dressé entre en scène après le premier Tour où un PJ s'est placé dans une marelle de la clairière. Il charge tout PJ hors du tram.

Pendant les trois Tours qui suivent le tour où un PJ est sorti du tram, les Guerriers Tribaux tirent des flèches sur tout PJ présent dans une marelle à leur portée. À la fin de ce troisième Tour, les Guerriers Tribaux cessent le feu et crient à l'intention des PJ : « C'est une initiation ! Vous devez tuer l'un d'entre vous pour la réussir ! ». Je ne révèle pas à l'avance ce chrono des trois Tours aux joueurs. Je préfère qu'ils doutent tout au long de la séance sur la meilleure façon de s'en sortir vivants, entre fuir et tenter de résoudre le puzzle tactique.

On peut voir que les Guerriers Tribaux ne tirent pas de flèches vers l'arbre à la massue. La marelle *Arbre à la massue* constitue donc un refuge de choix. Il faut réussir un jet de Niveau (échecs et réussites durables) pour monter dans l'arbre et entrer ainsi dans la marelle. Une fois monté dans l'arbre, on peut récupérer la massue (une action) et consulter le parchemin attaché à la massue (une action). Il y est écrit : « C'est une initiation ! Vous devez tuer l'un d'entre vous pour la réussir ! ».

Depuis la marelle *Forêt*, on peut apercevoir les silhouettes des Guerriers Tribaux derrière les arbres. Si un PJ déclare une fuite, les Guerriers Tribaux le rattrapent et l'exécutent

Climax

Grâce au parchemin, ou par déduction, ou par un cri lancé par les Guerriers Tribaux, les PJ vont réaliser qu'ils doivent tuer l'un d'entre eux pour que les guerriers les laissent en paix. Mais qui choisir ? Personne n'a vraiment envie de mourir pour sauver la peau des autres... Surtout pour un motif aussi absurde !

Une fois qu'un PJ a tué un autre PJ, les Guerriers Tribaux cessent le feu et rappellent le Sanglier dressé. Ils acclament les survivants et leurs

proposent d'intégrer leur tribu. S'ils acceptent, leur première mission sera de capturer de nouveaux passagers pour le Tramway nommé Martyre.

Si les PJ ne se résolvent pas à s'entretuer, ils peuvent succomber au Sanglier ou aux flèches. Lorsqu'il ne reste plus qu'un survivant, les Guerriers Tribaux cessent le feu, rappellent le Sanglier dressé et acclament le survivant comme un des leurs.

Une solution alternative est d'utiliser du matériel improvisé pour défoncer le fond du tramway, puis de s'échapper en creusant un tunnel.

Feedback

Lors du premier playtest, certains PJ avaient des armes dès le départ. Cela a précipité le dénouement. Il est plus intéressant de jouer la collecte d'armes. Lors de playtests suivants, les Guerriers Tribaux lançaient des sagaies au lieu de flèches et les PJ les réutilisaient comme des armes. J'ai donc préféré des flèches, que les PJ ne peuvent pas réutiliser.

Les guerriers employaient plusieurs animaux. En fait, cela nuisait à l'exploration hors du tram et limitait les alternatives.

Il y a de fortes chances que les PJ succombent avant d'avoir compris le principe de l'initiation. Si je veux l'éviter, je le fais annoncer plus tôt par les Guerriers Tribaux ou j'espace les tirs de flèches.

Putrid Fact : BARBAQUE !

Merci à Gabriel Féraud
pour le sobriquet
de Julio Essuie-glaces !

Pitch

Tout commence dans la riante bourgade de Marly-Gomont, grand carrefour des routards des Voies Déchues. Une pause dans l'Auberge de La Grande Barbaque va dégénérer. Kamikazes expiatistes, buggy au mystérieux contenu, vendeur d'almanach infecté et ours zombies seront au menu de ce road-movie ardennais.

Les PJ

Les PJ sont des routards qui bivouaquent à Marly-Gomont et ne se connaissent pas avant l'amorce. On considère qu'ils possèdent tous une arme pour le combat rapproché. Chaque joueur choisit pour son PJ un nom lié au thème du garage : Bielle, Starter, Delco, Soupape, Carbu, Mégane… Leurs objectifs individuels sont convergents et permettent la création d'un groupe : Ils veulent tous se rendre en Saxe, pour des motifs divers. Vénérer Irminsul l'Arbre-Dieu, se faire pirate à Rottendam, trouver un passage vers la mythique Confédération Helvétique, gagner les cités hi-tech de Neuen Berlin ou de Little Ho Chi Minh Ville… Or, on ne voyage pas seul sur la Voie Déchue, c'est trop dangereux. Il vaut mieux constituer un convoi de plusieurs personnes et disposer d'un véhicule. Les PJ sont donc à l'Auberge de la Grande Barbaque pour se restaurer et pour trouver à rejoindre un convoi.

Le supporting cast

Julio Essuie-glaces

Apparence

Julio est un petit homme bedonnant et sale aux cheveux gras. Il porte des essuie-glaces en guise de cravate.

Background

Il a volé un buggy stationné dans un campement entre Terre-Calais et Marly. Puis il a découvert que ce véhicule contenait une malle noire avec à l'intérieur, un missile garni d'inscriptions en cyrillique. Arrivé à Marly, il a loué un emplacement dans le parking sécurisé et siphonné le camion-citerne de Moutarde pour faire le plein du buggy.

Roleplay

Julio s'installe à la même table que les PJ à l'Auberge de la Grande Barbaque. Il leur paye une tournée de bière de lichen et leur demande si cela les intéresserait de former un convoi avec lui pour traverser la Voie Déchue jusqu'en Saxe. Il compte embrigader les PJ en vantant les mérites de son véhicule, et auprès de la gente féminine, de son expérience dans le registre de l'amour... S'il en faut plus pour les convaincre, il dira qu'il compte toucher un petit pactole une fois arrivé à Rottendam et qu'il leur en donnera une part, sans promettre la lune ni s'engager sur une somme précise. Il garde sur lui la clé du cadenas qui ferme la malle et ne révèlera aux PJ son contenu qu'en dernière extrémité. Il évitera également de révéler qu'il a volé le buggy, mais sa propension à chaparder tout ce qui lui paraît utile sur la route pourrait le trahir.

Si Julio est un lascar, il se liera néanmoins facilement d'amitié avec les PJ. En revanche, sa confiance a des limites. Il ne dort jamais ailleurs que sur sa précieuse malle. S'il s'agit de quitter le buggy pour bivouaquer, il insistera pour qu'on transporte la malle afin qu'il dorme dessus.

Objectif

Julio pense qu'il peut se faire une petite fortune en revendant le missile aux pirates de Rottendam, en Saxe. Il est maintenant à l'Auberge de la Grande Barbaque, à la recherche d'autres routards pour constituer un convoi à même de braver les dangers de la route. Il pense que les PJ sont à la fois assez naïfs et assez bien armés pour faire l'affaire

Matériel

Julio est armé d'un couteau. Il possède aussi un chien fidèle, un berger allemand avec un foulard rouge plein de cambouis, qu'il laisse dans le buggy sur le parking. Le chien s'appelle Enrique et ce n'est pas vraiment un bon chien de garde. Il adore lécher le visage des inconnus et n'aboie jamais quand un intrus s'approche.

Le buggy de Julio est un véhicule tous-terrains composé d'un habitacle avant à trois places et d'une plateforme arrière non couverte. Il est rafistolé de toutes parts. Les rétroviseurs et les pare-brises avant et arrière de l'habitacle sont fissurés mais pas brisés. Les banquettes sont défoncées mais il reste les ceintures de sécurité. Une CB est vissée près du tableau de bord. Elle fonctionne et permet de capter les messages que s'envoient les autres routards. Sur forêt et terrain accidenté, le buggy peut faire des pointes à 50 km/h, avec beaucoup de cahots. Sur les pans de Voie Déchus les plus praticables, il peut aller jusqu'à 80 km/h avec un confort de route suffisant pour que les passagers puissent dormir.

La malle est noire. Elle fait deux mètres de large et pèse cinquante kilos. Elle est sanglée dans la largeur de la plateforme, contre l'habitacle. Elle est fermée par un cadenas dont Julio cache la clé dans ses sous-vêtements. Elle contient un missile maintenu par des cales de metal. Le missile est de facture simple. Il est bardé de rivets et ne comporte pas de composants électroniques. Il comporte des inscriptions en cyrillique. En réalité, il s'agit d'un missile Alexandre II, conçu par le mouvement terroriste Néo-Russia juste avant la Catastrophe, et manipulé pour répandre le virus du Syndrome de l'Oubli. Il est encore en état de marche. Mais tout ça, ni Julio ni les PJ n'auront le moyen de le savoir au cours de ce scénario.

Julio Essuie-glaces
Routard roublard et séducteur à la noix
PNJ3

Enrique
Chien de garde affectueux
PNJ3

Naïf
Ne peut pas aboyer ou déclarer d'attaque tant que Julio ou un de ses amis n'est pas blessé sous ses yeux par un antagoniste.

Les antagonistes

2 Expiatistes
Fanatiques encapuchonnés
PNJ 3

Des fanatiques en robe de bure à capuche, armés de faux. Ils n'ont qu'un seul but : Massacrer le maximum de gens pour assouvir leur soif de sang mystique. Ils ne déclarent que des attaques. Ni fuite, ni gêne.

Desireless
Meneuse des Expiatistes
PNJ 4

Vêtue d'un cache-poussière orné de cartouchières, la meneuse des Expiatistes est une femme au port martial, affublée d'une insolite coupe en brosse et d'une cicatrice qui lui mange le visage et l'œil gauche. Comme les hommes à ses ordres, elle est armée d'une faux et a prévu de tuer un maximum de mécréants dans l'auberge avant de rendre son âme à Dieu.

Monsieur Clément
Vendeur d'almanach possédé
PNJ 3

Monsieur Clément est un bienveillant marchand ambulant d'almanachs. Il les bricole lui-même à partir d'anciennes brochures et de textes écrits de sa main, qu'il relie ensemble avec de la corde et des feuilles d'arbre. Il prétend se rendre à la même destination que les PJ et leur propose de rejoindre leur groupe. Voyager à plusieurs, c'est plus sûr. Mais ce que les PJ ignorent, c'est qu'il est parasité par un Ver Vorace. Le Ver Vorace est une évolution du ver solitaire. Il envoie des pseudopodes dans le cerveau de son hôte et lui dicte un appétit incommensurable. Monsieur Clément a besoin de se nourrir en quantités industrielles (ou plutôt, de nourrir le Ver). Il ne reculera devant rien pour s'alimenter. Manger de la chair humaine n'est plus un tabou pour lui depuis longtemps. En dehors de cette légère déviance, Monsieur Clément est timide et inspire la confiance. Il a d'excellentes manières et se montre agréable compagnon. Tant qu'il a le ventre plein...

Papa Ours zombie
Graou !
PNJ 5

Maman Ours zombie
Groumf !
PNJ 4

Décor

Marly-Gomont

Marly-Gomont serait resté un minuscule village s'il ne s'était pas trouvé le dernier carrefour de deux Voies Déchues, celle de Terre-Calais à Moutarde et celle de Métro à la Saxe. Y s'amoncellent des centaines de baraques en bois. Parkings surveillés par des gardes armés, gogues, roulottes de prostitués nihilistes, cabanes à frites dont on ignore la provenance des tubercules, chaque demeure pratique une forme de commerce. C'est comme si tous les caps de Millevaux dégringolaient le long des Voies Déchues pour toujours échouer dans le ventre grouillant de Marly-Gomont.

L'Auberge de la Grande Barbaque

Aménagée dans l'église fortifiée et pourvue des derniers congélateurs de la région encore en état de marche, l'Auberge de La Grande Barbaque accueille des voyageurs venus des quatre coins des Terres Franques, de la Germanie et de la Baltique. Grande maison à bouffe bruyante où les gens mangent sur des bancs de messe et dorment sur des échafaudages contre les vitraux, la Grande Barbaque ne désemplit jamais. Les convives mangent sur trois grandes tables en bois massif. On leur sert un ragout de viande de chevreugne et de rat directement dans des cuvettes creusées dans les tables à cet effet.

L'Auberge se décompose en 5 marelles : *Entrée*, *Table de l'Autel*, *Table du Confessionnal*, *Table du Chemin de Croix*, *Échafaudage du Confessionnal*, *Échafaudage du Chemin de Croix*.

Le parking sécurisé

Situé juste à côté de l’Auberge de la Grande Barbaque, c’est une grande zone boueuse entourée de grillage et de barbelés. Il y a une guitoune à l’entrée. Un garde armé d’un antique FA-MAS fait payer les séjours des véhicules dans ce parking. Au total, quatre gardes armés sillonnent le parking. La plupart des véhicules sont garés à l’air libre. Le véhicule le plus remarquable est un gros camion citerne transportant du biocarburant depuis la ville de Moutarde. Le camion est renforcé avec des plaques blindées et possède ses propres gardes, installés sur son toit. Il existe quelques hangars-silos cadenassés. Les voyageurs les plus fortunés et les plus paranoïaques y entreposent leurs véhicules.

La Voie Déchue, de Marly vers la Saxe

Cette ancienne autoroute est aujourd’hui fréquentée par toutes sortes de convois composés de chariots, de véhicules tous-terrains, de camions rafistolés, de marcheurs, de chevaux et d’autres bêtes de somme. La forêt a envahi le béton au point qu’il ne reste souvent qu’une voie praticable sur les quatre à six initiales. Les racines déforment le bitume, les mousses et les lichens le repeignent en vert. Les arbres se penchent tellement au-dessus de la Voie Déchue qu’on voit à peine le ciel.

Si les Voies Déchues sont très pratiquées, elles sont dangereuses car elles attirent les pillards de toutes sortes. Sur cette Voie-là, on parle d’un gang de pillards en quads, qui attaquent les groupes qui bivouaquent en bordure de voie. C’est la raison pour laquelle on ne voyage pas seul sur la Voie Déchue et qu’on préfère constituer des groupes de voyageurs armés.

La maison des trois Ours

Cet endroit maudit est le produit de l'égrégore. Située au bord de la Voie Déchue mais à l’abri des regards, à deux cent mètres en s’enfonçant dans la forêt, cette maison en pierre a l'air abandonné. Les éléments en bois tels que les portes, les fenêtres et le toit ont disparu. Il y a deux portes d’entrée, une en face de la Voie Déchue, l’autre à l’opposé. Le rez-de-chaussée se compose d’une seule pièce envahie par les ronces. L’unique meuble est une massive table de chêne mouchetée de moisissure grise. Trois bols de bois sont posés dessus. Ils contiennent tous de la soupe à la barbaque. Froide.

Un escalier de pierre conduit à l’étage qui se compose d’un couloir au parquet grinçant qui communique avec trois chambres. La plus petite chambre contient un lit d’enfant en bois à bascule. Étendu dedans, un ourson mort. Les deux autres chambres contiennent chacune un massif lit de bois sans fioritures, ni matelas, ni literie, dégageant une forte odeur de fauve.

Briefing

Il s'agit d'un scénario bac à sable, axé sur l'exploration et la lutte entre les PJ et des antagonistes divers. Le rôle de l'amorce est de souder le groupe autour d'une adversité commune. Dès l’amorce et jusqu'au climax, les joueurs sont invités à construire un groupe de PJ soudé autour d’un objectif commun : Se rendre en Saxe pour y chercher un avenir meilleur.

Amorce

Les PJ se restaurent à l'auberge de la Grande Barbaque. Rassemblés à la même table, ils font connaissance et sympathisent. Julio les accoste et leur propose de former un convoi avec lui pour la Saxe. Si les PJ refusent, Julio révèle ses atouts, comme le fait qu’il possède un buggy et qu’il touchera un gros pactole. Si les PJ refusent toujours, il est possible que Julio et son buggy aient encore un rôle à jouer. Les PJ pourraient vouloir lui voler son buggy, ou Julio pourrait revenir implorer leur aide contre des voleurs.

Scènes intermédiaires

L'attaque des Expiatistes

Une fois que le marché est conclu, entre dans l’auberge une bande de dégénérés en robes de bure à capuche, armés de faux. Ce sont des Expiatistes. Ils n'ont qu'un seul but : Massacrer le maximum de gens pour assouvir leur soif de sang mystique. Je les place sur la marelle *Entrée* et je déclare une situation de stress extrême. Je joue les autres clients de l’auberge comme s’ils étaient du décor. Ils sont là pour mourir, fuir ou paniquer, pas pour infliger des dommages aux Expiatistes. Quant à Julio, il essayera d’abord de se cacher sous une table, ensuite de fuir.

Rapidement, le hasard faisant mal les choses, les Expiatistes s’en prennent aux PJ. Ils interprètent toute tentative de défense de leur part comme un motif pour s’acharner sur eux à mort. Les Expiatistes n’ont pas

prévu de repartir vivants de l'Auberge. Ils attaqueront jusqu'à leur dernier souffle. Tenter de les tuer les trois risque de coûter cher en vies de PJ. La fuite est donc une meilleure option. L'entrée est très encombrée par les clients qui veulent s'échapper. Il n'est possible de sortir par là que si un Expiatiste revient sur cette marelle. Il fera refluer une partie des clients à l'intérieur de l'auberge, alors il sera enfin possible de sortir. L'autre échappatoire consiste à monter sur un échafaudage (une action) et casser un vitrail (une action). Pour sauter dehors en contrebas, il faut réussir un jet de Niveau ou encaisser une Blessure.

Départ de Marly-Gomont

À l'extérieur de l'Auberge, c'est la panique totale. Ces trois kamikazes ont réussi à terroriser une ville entière. Personne ne sait s'ils sont toujours en état de nuire ou s'il y en a d'autres. Tous les routards sont en train de fuir la ville dans un vaste mouvement de foule. Si les PJ ont accepté l'offre de Julio, il les entraîne vers le parking sécurisé, les fait monter dans le buggy et démarre en trombe.

Le buggy se fraye un chemin entre les cabanes de tôle ondulée, les volailles en panique et les passants qui courent dans tous les sens pour arriver jusqu'à la Porte Est de la ville, qui débouche sur la Voie Déchue en direction de la Saxe. À ce moment-là, il n'est plus question d'aller vite, car un bouchon s'est formé sur plusieurs kilomètres. Il faudra avancer au ralenti pendant une heure entre camions-citernes de moutarde, caravanes de pèlerins et colonnes de lépreux à pied avant d'avoir enfin une opportunité de doubler et pouvoir progresser sur la Voie Déchue à une vitesse normale. Au bout de quelques heures, le trafic s'est tellement dilué que le buggy ne croise plus personne sur sa route.

Sur le chemin, entre le parking et la Voie Déchue, Monsieur Clément va tenter sa chance de monter à bord du buggy, soit en faisant du stop, soit en sautant carrément sur la plateforme en marche. Il se propose de joindre leur groupe. Voyager à plusieurs, c'est bien. À plusieurs plus un, c'est plus sûr. Mais ce que les PJ ignorent, c'est que Monsieur Clément est parasité par un Ver Vorace. Si les PJ lui refusent l'accès au buggy, je récompense leur méfiance et je n'insiste pas davantage pour replacer cet antagoniste.

Un bivouac sanglant

Si Monsieur Clément a rejoint les PJ, il va s'en prendre à eux dès le premier bivouac. Il profite du moment où un seul homme est de garde pour tenter de lui ouvrir la gorge avec les dents. Il se repaît de sa chair en même temps qu'il attaque. Il se contente de tuer une seule personne et prend ensuite la fuite, à moins qu'il ne sente sa victoire assurée sur tout le groupe.

Ils sont là

Julio insiste pour conduire même la nuit, afin de réduire les bivouacs au minimum. S'il est trop fatigué, il peut se laisser convaincre de prêter le volant à l'un des PJ. Il faut réussir un jet de Niveau pour savoir conduire. Les messages de la CB sont plutôt rares. Mais à un moment, la CB émettra ce message cryptique : « Ils sont là. ». Si les PJ passent outre et poursuivent leur route, ils croiseront un énorme troupeau de cerfs qui traverse la voie déchue. Le conducteur doit réussir un jet de Niveau où c'est la collision, occasionnant une Blessure pour tous les passagers du buggy.

Climax

Tôt ou tard, à cause de la fatigue, d'avaries de moteur ou d'une pénurie d'essence, les PJ seront amenés à arrêter le buggy pour bivouaquer. Julio insistera pour enfoncer le buggy en forêt afin de se cacher des éventuels pillards en quad. Ce faisant, le convoi atteindra la maison des trois ours.

Je laisse les PJ s'installer dans la maison et l'explorer. Dès que le groupe est séparé (une partie à l'étage, une partie au rez-de-chaussée), je fais intervenir Papa Ours Zombie, qui rentre par la porte côté forêt, et Maman Ours Zombie, qui rentre par la porte côté Voie Déchue. Ils sont extrêmement contrariés de cette intrusion et en même temps ravis d'avoir autre chose à se mettre sous la dent que leur traditionnelle soupe. La seule façon de se prémunir de leurs coups de griffes est d'utiliser l'ourson mort comme bouclier. Mais les ours zombies pourchasseront à mort celui qui osera leur enlever leur ourson...

Feedback

Je dose les combats pour créer une adversité sans conduire au total party kill précoce. *Barbaque !* peut servir d'amorce ou de scénario intermédiaire pour une campagne. J'ai par exemple, suite à ce scénario,

enchaîné sur la campagne *Ballade pour un missile*, motorisée sous *Arbre*, le jeu de rôle d'exploration et d'ambiance chair et sang dans l'univers de Millevaux. Cette campagne permet d'imaginer les nouvelles péripéties qui attendent sur la route, les convoitises qu'attire ce missile et les décisions des personnages pour gérer ces précieuses et encombrantes ressources que sont le buggy et la malle. Compte-rendu sur le forum de Terres Etranges.

En cas de coup dur, Julio Essuie-Glaces, Monsieur Clément, et même Enrique peuvent servir de PJ de rechange.

Putrid Fact :
LE TRESOR DU VORGNE

Pitch

Une bande de chasseurs de trésor a mis la main sur un coffre contenant une quantité d’or phénoménale. Lors d'un bivouac nocturne, l'un des chasseurs s'éclipse avec le coffre. Les autres partent à sa recherche au petit matin. Ils sont sur le point de le retrouver, quand ils sont tous happés par les tentacules d'un Vorgne, créature immonde et vorace.

Les PJ

Une bande de chasseurs de trésors sans foi ni loi. Deux Avantages sont imposés : Lascar (pour le traître), Vigilant (pour le complice qui a aidé le traître à s'échapper). Ces Avantages n’ont pas d’intérêt pratique dans ce scénario mais pourront servir dans une éventuelle suite si les PJ survivent. Ils servent avant tout à déterminer deux rôles spéciaux pendant l’amorce.

Les PNJ

Autres chasseurs de trésor
Pigeons revanchards
PNJ 3

Pelle ou Pioche ?
Chaque chasseur de trésor est équipé d’une pelle ou d’une pioche, au choix.

+ Si un seul PJ, il est le Lascar. Rajouter trois PNJ chasseurs de trésor.
+ Si deux PJ, l’un est le Lascar, l’autre le Vigilant, rajouter deux PNJ.
+ Si trois PJ, l’un est le Lascar, l’autre le Vigilant, le troisième est un pigeon. Rajouter un PNJ.
+ Si quatre PJ, il n’y a pas de PNJ.

Ces PNJ ont un nom tiré du champ lexical de la forêt : L’Amanite, Hermine, Putois... Ils se comportent systématiquement comme des *Ennemis Mortels* pour le Lascar et ceux qui s’avèrent être ses complices. Ils font le maximum pour les attaquer, négligeant de fuir le trou du Vorgne.

Le Vorgne

Le Vorgne tire son nom des bruits de succion que produit son bec. C'est une espèce rare de Céphalochordé.

Immobile, il produit des larves par segmentation. Ses larves (10 cm de long) sont mobiles et ont beaucoup de prédateurs (ce qui explique la rareté des Vorgnes). Elles rampent dans la forêt jusqu'à trouver l'endroit de nidification idéal ; une clairière en cuvette avec un arbre creux en son centre. Elles s'implantent dans l'arbre creux et passent au stade adulte. L'adulte est une masse protoplasmique et spongieuse de 100 kilos environ, doté d'un bec d'un mètre de diamètre et de pseudopodes chasseurs extensibles. Il couvre la clairière d'une membrane biologique puis la remplit de ses sucs gastriques. Il étend de minuscules pseudopodes sensibles à la pression dans la forêt dans un rayon de 100 à 200 m. Ces pseudopodes sensoriels détectent tout animal d'au moins cinq kilos qui entre dans le secteur. Le Vorgne étend alors ses pseudopodes chasseurs, des tentacules à la force de traction impressionnante. Il traîne la proie jusqu'à son tronc et l'exécute avec son énorme bec. Le cadavre de l'animal coule dans la cuvette de suc gastrique et est lentement digéré.

Combat

Lors du combat, le Vorgne opère toujours trois actions par Tour, une fois que tous les autres personnages ont agi, et toujours dans cet ordre :
+ Donner un coup de bec à l'un des personnages présents dans la marelle *Centre du Trou* (procédure d'attaque classique).
+ Attirer à lui tous les personnages prisonniers d'un tentacule (réussite automatique).
+ Étendre de nouveaux tentacules pour de capturer tous les personnages libres (un jet de Niveau par cible).

Le Vorgne
Aberration goulue
PNJ 5

Corps dans le tronc
Seule la partie du Vorgne à l'intérieur du tronc peut subir des dommages.

Bec
Le Corps dans le tronc peut refermer son bec sur un PJ présent dans la marelle Centre du Trou. *Ceci correspond à une attaque rapprochée.*

Attraction
Le Vorgne attire vers lui de la distance d'une marelle tous les personnages prisonniers d'un tentacule. Ainsi, les personnages dans la marelle Forêt *sont attirés dans la marelle* Bord du Trou*, et ainsi de suite. Les personnages dans la marelle* Centre du Trou *sont arrivés au bout du voyage, ils ne peuvent être attirés plus près.*

Capture par un tentacule
Le Vorgne étend un tentacule par personnage. Sur un jet de Niveau réussi, le tentacule capture le personnage On plie le coin de sa tuile marqué d'un T pour s'en rappeler. Un personnage capturé est trop gêné dans ses mouvements pour pouvoir changer de marelle ou pour fuir s'il est dans la marelle Forêt. *Il peut en revanche manœuvrer et combattre à l'intérieur d'une marelle.*

Le Décor

La Fosse aux Brigands

La Fosse aux Brigands est un monticule de terre couvert de branches et de feuilles mortes, au milieu de la forêt. Les chasseurs de trésor l'ont retourné, dévoilant le coffre au trésor et les squelettes des brigands figés dans des positions qui montrent qu'ils se sont entretués.

Le trou du Vorgne

Le trou du Vorgne est une immonde pétaudière acide au milieu de laquelle émerge l'arbre creux qui abrite le corps du Vorgne, avec son bec claquant qui en dépasse. Des cadavres de rongeurs et de renards flottent à la surface, à moitié décomposés par les sucs gastriques dont le trou est rempli. Un cadavre de cerf et une souche d'arbre surnagent également.

La zone de jeu est définie en 5 zones concentriques qu'on symbolise par des marelles : *Forêt* (zone de fuite), *Bord du Trou* (contient une amarre :

une souche), *Milieu du Trou* (contient une amarre : un cadavre de cerf), *Centre du Trou*, *Vorgne* (cette dernière marelle est symbolisée par la tuile du Vorgne). Les marelles *Bord/Milieu/Centre du Trou* sont toutes immergées dans la fange gastrique du Vorgne.

Briefing

Les joueurs sont invités à créer leurs personnages. Pour cela, je leur présente autant de tuiles faces cachées que de joueurs. Parmi ces tuiles, il y a la tuile avec la mention Lascar et la tuile avec la mention Vigilant, et des tuiles vierges pour compléter. Les joueurs tirent chacun une tuile au hasard et imaginent pour leur personnage un nom en rapport avec la forêt, comme L'Ours, Carbonnier, Lahache, Sylvain, Feuille, Civette, Renarde, Frenod…

Pelle ou pioche ?

Les joueurs doivent choisir si leur PJ est équipé d'une pelle ou d'une pioche.

Routine de stress extrême

En situation de stress extrême, je ne compte pas la parole pour une action car je veux que les personnages vident leur sac tout en se battant. Je permets aussi de cumuler une action de déplacement et une attaque, dans n'importe quel ordre. C'est important parce que je veux qu'un personnage puisse se libérer d'un tentacule et changer de marelle dans le même Tour.

Routine des marelles

Contrairement à ce qui est mentionné dans le *Livre Source*, je permets pour ce scénario de faire une attaque rapprochée vers une marelle adjacente, car les zones représentées par les marelles sont vraiment petites.

Amorce

J'explique aux joueurs que leurs personnages (et les éventuels PNJ chasseurs de trésor) ont découvert la Fosse aux Brigands, un endroit légendaire où se trouvait le trésor de pillards féroces. Je leur décris le décor correspondant puis leur explique qu'une fois le coffre déterré, ils sont surpris

par la nuit et sont forcés de bivouaquer dans la Fosse aux Brigands. Je prends alors le Lascar et le Vigilant en aparté et je leur explique ce qu'ils font pendant la nuit. Au moment de son tour de garde, le Lascar ouvre le coffre. Mais le Vigilant, tiré de son sommeil par le bruit, le surprend. Le Lascar lui propose alors le plan suivant : « Il n'y a pas assez d'or pour partager avec tout le monde. Ce serait plus raisonnable de ne le partager qu'à deux ! Je vais mettre l'or dans mon sac, mettre des pierres dans le coffre à la place et je vais m'enfuir tout de suite vers Noirmont-Ferrand, chez ma sœur. Retiens bien son adresse : 3, rue des hérissons. 3, rue des hérissons ! Tu n'auras qu'à rester avec les autres jusqu'au petit jour. Quand ils découvriront que j'ai disparu avec moi, tu feindras la surprise. Dès que tu le pourras, tu leur fausseras compagnie. Tu iras me rejoindre chez ma sœur à Noirmont-Ferrand pour qu'on partage l'or. En gage de ma bonne foi, sache que si tu ne me trouves pas chez ma sœur, tu pourras la tuer en représailles. ».

J'explique aux deux joueurs que le Vigilant accepte le pacte et que le Lascar s'enfuit donc avec tout l'or dans sa sacoche. Je leur explique aussi que c'est moi qui vais décider de ce qui leur arrive pendant la nuit et la matinée. Mais à partir de la scène intermédiaire, chacun aura toute discrétion pour décider s'il respecte sa part du marché ou pas.

Au matin, quand les chasseurs de trésor se réveillent, le Lascar a pris la poudre d'escampette. Les chasseurs de trésor partent en chasse, y compris le Vigilant, suivant les traces que le Lascar n'a pas réussi à masquer. Ils arrivent dans une forêt très étrange… Pas un son animal, ne serait-ce qu'un insecte. Ils n'ont pas le temps de réagir qu'ils sont happés par de longs et puissants tentacules gris qui les tirent vers une immonde pétaudière, le trou du Vorgne. Auprès du tronc, ils reconnaissent le Lascar avec sa sacoche pleine d'or. Il se débat dans la fange, emprisonné dans un tentacule, à deux doigts de se faire couper en deux par le bec du Vorgne. Il a été capturé juste avant eux !

Scène intermédiaire

Je place les tuiles des personnages ainsi : le Lascar sur la marelle *Centre du Trou*, les autres chasseurs de trésor sur la marelle *Bord du Trou*. Au départ, tous sont prisonniers d'un tentacule. Je plie le coin T de leurs tuiles. C'est le Lascar qui porte la sacoche d'or. Je plie le coin S de sa tuile.

Je dévoile l'objectif du groupe : Remettre la main sur l'or. À chacun de choisir son objectif individuel, qui ira de récupérer l'or pour le groupe, récupérer l'or pour soi tout seul, à simplement sortir vivant de ce trou.

Lors du tout premier Tour, les personnages ont interdiction de se rendre sur la marelle *Forêt*. Ils sont trop attirés par l'or pour penser à leur survie en premier lieu. Le Vorgne et les éventuels PNJ chasseurs de trésor sont actifs et belliqueux dès le premier Tour !

Toute la scène est une situation de stress extrême. Je lis aux joueurs la liste des actions possibles :

+ **Attaquer un personnage** : Pour rappel, on peut cumuler cette action avec un déplacement.

+ **Attaquer le Vorgne** : Pour rappel, il faut être dans la marelle *Centre du Trou* pour attaquer directement le corps dans le tronc, seule zone vulnérable du Vorgne. On peut cumuler cette action avec un déplacement.

+ **Attaquer un tentacule** : Une attaque réussie permet de couper un tentacule. Ceci permet de s'en libérer (déplier le coin T de la tuile du personnage libéré) et de faire un déplacement aussitôt. Mais cela n'occasionne pas de dommage au Vorgne. Le tentacule repousse aussitôt et pourra tenter de recapturer sa proie dès que ce sera au tour du Vorgne d'agir.

+ **Se déplacer dans une autre marelle** : Pour rappel, on peut cumuler cette action avec une attaque ou avec le fait de donner la sacoche.

+ **Donner la sacoche d'or à quelqu'un** : Si c'est un geste volontaire, cela coûte une action à celui qui donne la sacoche, pas à celui qui la reçoit. Pour prendre la sacoche de force à quelqu'un, il faut le tuer. Celui qui tue le porteur de la sacoche la récupère aussitôt. Il faut plier le coin S de la tuile du nouveau porteur de la sacoche.

+ **Utiliser la pioche pour se fixer à une amarre** : On peut utiliser sa pioche pour se fixer à la souche, au cadavre du cerf, ou au cadavre d'un chasseur. Une fois fixé, le personnage s'accroche d'un bras à l'amarre et peut attaquer avec son autre bras. Tant qu'on est amarré, on ne peut être tracté par un tentacule. Si l'on s'est libéré de son tentacule, on ne peut pas être capturé par un autre.

+ **Utiliser la pelle pour vider le trou du Vorgne** : En s'immergeant dans le trou, on peut en creuser le fond pour que les sucs du Vorgne se vident dans la terre. Ceci ne nécessite pas de jet mais inflige une Blessure par Tour d'immersion dans la fange acide. La marelle *Bord du Trou* est alors vidée de sa fange. On peut alors s'amarrer à la souche sans l'aide de la pioche. Répéter

l'opération permet de vider la marelle *Milieu du Trou*, puis la marelle *Centre du Trou.* A chaque fois qu'une marelle est vidée, on plie le coin V de la tuile correspondante.
+ **Fuir la zone de jeu** : Il faut être sur la marelle *Forêt* au début du Tour et déclarer une fuite, ce qui peut nécessiter un jet de Niveau si l'on est prisonnier d'un tentacule.

Si le porteur de la sacoche meurt d'autre chose que d'une attaque d'un autre chasseur de trésor, la sacoche tombe dans les sucs gastriques, en restant sur la même marelle. Pour la récupérer, il faut vider la fange de la marelle correspondante ou s'immerger dans la fange de la marelle (inflige une Blessure) pour récupérer la sacoche avec sa pelle.

Climax

Si le Vorgne meurt, ses organes internes se répandent dans la fange, la rendant encore plus acide. À partir du Tour suivant, rester dans le trou inflige une Blessure par Tour. Plus de Vorgne, plus de tentacules, donc il est facile de sortir du trou. Mais passer de la marelle *Centre du Trou* à la *Forêt* risque d'être fatal. Surtout si les personnages continuent à se battre !

Si un PJ meurt ou fuit la zone de jeu, je confie un des PNJ chasseurs de trésor au joueur, puis le Vorgne. Le scénario prend fin quand tous les chasseurs de trésor sont morts ou ont fui la zone de jeu.

Feedback

Tel qu'il est rédigé, ce scénario prend une demi-heure à jouer. Je peux allonger la sauce en faisant jouer le bivouac avant le vol de l'or par le Lascar. Les PJ montent le bivouac, ils discutent de ce qu'ils feront demain avec leur part du magot, chacun raconte une blague ou une anecdote au coin du feu, puis ils décident des tours de garde. Je leur interdis de faire autre chose que des actions de parole. Un PJ qui poserait des gros pièges à loup compromettrait la suite du scénario.

L'or peut être remplacé par une relique merveilleuse, un artefact extérieur, des caps, le Saint-Suaire, ou toute autre ressource qui justifierait qu'on s'entretue pour elle.

Pour ajouter un peu plus de mélodrame et de choix difficiles, je propose que les chasseurs de trésors soient des amis. Chacun note au dos de sa tuile le nom d'un personnage sacré pour lui, qu’il n’a pas le droit de tuer. Je fais de même pour les PNJ chasseurs.

À la fin du scénario, dans l’optique de jouer une suite, je donnerais au Lascar le Désavantage *Dévoué (sa sœur)* et lui demanderais un jet de Niveau. S’il réussit, il a donné au Vigilant une vraie adresse, mais pas celle de sa sœur. S’il rate, il a bien donné l’adresse de sa sœur. À lui de voir s’il a prévu de partager l’or ou pas !

Évidemment, le trésor est maudit. Il s’est chargé d’égrégore avec le temps. Il attise la cupidité de ceux qui le possèdent et la convoitise des autres. Y compris des sorciers, pour qui chacune de ces pièces représente un focus d’égrégore. Celui qui récupère la sacoche d’or gagne le Désavantage *Possédé* ou *Ennemi mortel*.

Putrid Fact :
UN PASTAGA POUR L'ETERNITE

Pitch

Cannebière, dans le Nomase Land. Dans l'ancienne Marseille, de vieux amis jouent aux boules, en attendant leurs frères disparus. Ceux-ci vont hélas revenir, pour se venger des dettes dont les PJ ne se sont pas acquitté.

Les PJ

Création collective. Des marseillais ventripotents qui passent leur temps à jouer aux boules en sirotant des pastagas. Ils sont les seuls habitants de la ville. Ils n'ont pas d'arme au début du scénario. À eux d'en collecter dans le décor.

Supporting Cast

Pique-Boufigue
Marseillais moustachu et dégarni
PNJ 3

Dette : Fanny, préparer le mariage
Il doit faire les préparatifs pour se marier avec Fanny à son retour de l'expédition. Jusqu'à présent, il a juste accroché une guirlande dans la salle des fêtes. Elle pend tristement parce que Pique-Boufigue n'a même pas eu le courage de punaiser les deux bouts.

Antagonistes

Un pour Pique-Boufigue, un pour chaque PJ. Ils sont tous PNJ 3. Ils ont des armes liées à la dette que les PJ ont envers eux.

L'antagoniste de Pique-Boufigue est Fanny. Elle est vêtue d'une robe de mariée et se bat avec sa jarretière qu'elle utilise comme un garrot.

Décor

La ville de Marseille, entièrement déserte, et son port asséché. Tout autour, le désert de rocaille grise du Nomase Lande. Du continent, aucune nouvelle.

Marseille n'a pas été épargnée par la colossale « frappe chirurgicale » de la Guerre Franco-Italienne. C'était déjà une ville mourante avant C-Day, l'assèchement de la Mer Méditerranée l'ayant privée de ses activités. En 2203, la ville était tout à fait morte. Vitrifiée. Couverte de poussière grise. Les rares habitants qui n'avaient pas pris la fuite, statufiés sous la cendre dans un remake absurde la tragédie de Pompei. La Cannebière n'est plus qu'un quai vide, sans mer et sans bateau. Parfois le cri d'une mouette aventureuse, ou le miaulement d'un chat errant. Quelques bistrots fossilisés. Des boules de pétanques sur le bitume. Une bouteille de pastaga, soudée à une table en fer. Et un silence qui a presque l'accent.

Un des repaires des PJ est le Bistrot des Copains, sur le vieux port. Il comporte une terrasse, une salle, un gogue, une arrière-boutique où est stockée la réserve de pastaga et qui communique avec la rue derrière par un soupirail.

Briefing

Ce scénario contemplatif et sans forêt propose aux joueurs de donner libre cours à leurs divagations. Chaque joueur donne à son PJ un nom typiquement marseillais. Il imagine aussi un PNJ lié à son perso et qui l'a quitté pour l'expédition vers le nord du Nomase Lande, à la recherche d'autres communautés humaines. D'une façon ou d'une autre, cette relation est toujours en cours : Dette, amour, rancœur, promesse... Le joueur doit inventer le nom du PNJ, typiquement marseillais également, et la dette dont il doit s'acquitter. Tous les PNJ partis vers le nord ont promis qu'ils reviendraient pour dire s'ils y ont trouvé la civilisation. En attendant, chaque PJ a promis de s'acquitter de sa dette avant le retour de son PNJ lié. Mais la paresse a été trop forte. Chaque PJ a repoussé l'échéance de son travail au lendemain, pour finalement abandonner complètement.

Amorce

Les PJ et Pique-Boufigue se réunissent sur le vieux port pour jouer aux boules, boire des pastagas, attendre le retour de leurs amis et discuter de l'idée de monter une deuxième expédition.

Scènes intermédiaires

À travers la déserte Cannebière, des évènements étranges et inquiétants surviennent, en lien avec les dettes dont les PJ ne se sont pas acquitté. Des objets disparaissent, d'autres sont chamboulés, d'autres apparaissent. Des bruits et des odeurs laissent comprendre que les PJ ne sont plus seuls. En réalité, les membres de l'expédition sont revenus à Cannebière. Leur voyage les a rendus fous et dangereux. Ils crèvent de haine pour les PJ qui ne se sont pas acquitté de leur dette. Ils comptent d'abord leur faire quelques frayeurs, puis les exterminer un par un sans aucune chance de pardon.

Climax

Les antagonistes, un par un ou en groupe, apparaissent enfin et tentent de mettre les PJ à mort. Ils sont souvent très expressifs, les traitant de tous les noms en même temps qu'ils les frappent sans retenue avec les armes qu'ils ont pu dénicher. Les PJ vont devoir affronter leurs anciens amis ou mourir.

Feedback

C'est avant tout les dettes choisies par les joueurs qui teintent le jeu. Florilège des situations rencontrées : Devoir réparer une deux-chevaux, devoir donner du valium à la Mémé d'un PNJ, devoir prendre soin de boules de pétanque, devoir remplir le bar du Bistrot des Copains, devoir repeindre une cuisine, devoir déménager un appartement. J'imagine dans quel état le PJ a laissé sa tâche à peine entamée, cela apporte du réalisme et de l'humour. Ainsi, cette deux-chevaux le capot ouvert, cet unique carton emballé pour le déménagement, ce pot de peinture avec un seul pan de mur repeint.

Je n'ai jamais dépassé trois quart d'heures de jeu. Si le scénario est court, il faut prendre son temps avant le climax. Le plus plaisant, c'est de faire monter la tension à l'ancienne, faire deviner la présence des antagonistes par des détails incongrus, tel ce cochonnet qui roule dans une rue pavée alors que les PJ pensaient l'avoir laissé sur le port. Et aussi donner des coups de

flippe gratuits, un chat qui renverse une bouteille de pastaga, une porte qui se referme avec les courants d'air. Une à une les ressources des PJ (pastaga, boules de pétanque…) viennent à manquer. Ils doivent alors en rechercher dans divers endroits, où il y aura diverses manifestations. Évidemment, quand deux ressources manquent en même temps, c'est l'occasion rêvée de diviser le groupe. Pique-Boufigue a tendance à s'isoler des PJ assez rapidement, devenant la première proie des antagonistes.

Les armes des PJ comme des antagonistes peuvent être originales, teintées d'absurde provençal. Parmi les armes employées dans les playtests, on compte une raclette à peinture, des boules de pétanque, des bouteilles de pastaga cassées, un déambulateur, un vuvuzela.

Si le Bistrot des Copains est un décor récurrent, les joueurs et le MJ devraient se sentir libres d'improviser des lieux emblématiques de Marseille. Jouer au foot dans un Stade Vélodrome déserté, installer leur quartier général dans un bateau de pêche abandonné, explorer un bureau de tabac silencieux au sol jonché de magazines porno, ou descendre dans des entrées d'égout donnant sur le port asséché, à la recherche d'une boule de pétanque qui a roulé trop loin.

SHEITAN ET HASCHISCHINS

« Trop de démons à l'intérieur de ceux qui croient en Dieu. »
Salman Rushdie, *Les Versets Sataniques*

Pitch

La Casa Negra, dans les Royaumes Mèdes. Les PJ se voient confier la délicate mission de rejoindre une caravane du désert pour faire franchir le Mur de la Honte à un odieux chargement : un saint imam qui aurait été transformé en truie… et qui fait partie des PJ !

Les PJ

Djamila la Zélote

« Aucune action n'est regrettable si elle sert le dessein d'Allah »

Djamila est une haschischin. Un soldat de Dieu au service de l'Islam des Lumières. Une ombre qui tue guidée par sa foi.

Nacer le Malebougre

« Je ne suis pas une ordure ! Je suis juste pragmatique. »

Pour lui faire confiance, il faut être sûr de lui verser le meilleur salaire. Il rend de grands services si on lui donne carte blanche.

Farid Grandepoigne

« Je veux quitter Al-Milval pour fuir un mariage forcé. »

Farid a déserté l'armée, il vend ses bras à qui lui donnera l'occasion de quitter La Casa Negra. C'est un garçon loyal qui sait se battre.

Tayri la Carabinière

« Le désert est ma maison. »

Tayri est une nomade dans son cœur et dans son âme. Sa connaissance du désert et de ses habitants est aussi utile que son fusil.

Mahmud le Marqué

« Je servirai mon imam jusqu'à la mort. »

Mahmud est aussi croyant qu'il le prétend. Il ment seulement quand il prétend pratiquer le vrai Islam. Tout comme son maître, il fait partie de l'hérésie sheitanite, qui croit au Sheitan (Shub-Niggurath) comme porteur du message d'Allah. En tant que sheitanite, il œuvre à répandre la corruption sur

le monde. Atteint lui-même par la corruption, son visage est couvert de marques hideuses qu'il prétend être du psoriasis.

Mahmud fait partie d'un complot. Avec son maître Amin Abd-Al-Thoth, ils se sont associés à une Mère Truie, créature vouée au Sheitan. La Truie veut vomir des spores de corruption à l'Extérieur d'Al-Milval. Elle est capable de corrompre des pays entiers d'un seul coup, mais elle a besoin d'aide pour franchir le Mur. L'imam et Mahmud se font alors passer pour des vrais musulmans et inventent cette supercherie : ils vont faire croire que la Truie est en fait un imam, vrai musulman, qui aurait été victime d'un maléfice sheitanite. Seuls les chamanes dogons, qui vivent au-delà du Mur, seraient capable de lui rendre son apparence initiale. Amin va engager des vrais musulmans pour convoyer la Truie au-delà du Mur et Mahmud va se joindre à l'expédition pour s'assurer que personne ne déjoue leur plan.

La Truie

« J'ai beau manger par terre, je ne suis pas inférieur aux autres. »

Cet animal est une Mère Truie, c'est-à-dire une créature intelligente qui pratique la sorcellerie et voue son existence au service du Sheitan (tel est nommé Shub-Niggurath dans les Royaumes Mèdes). C'est une truie massive, grasse, dégageant une puanteur infecte, surnaturelle. Elle allaite une douzaine de porgrelets, bestioles grises et aveugles, à la peau transparente comme des fœtus, avides de ses mamelles. De temps en temps, elle en dévore un pour consommer à la fois sa chair et son égrégore. C'est une pulsion qu'elle ne peut pas réfréner. Elle est animée d'un appétit colossal, et si elle n'a pas à manger, elle a besoin de dévorer un porgrelet pour se calmer un temps. Elle s'exprime en arabe et aussi en langue putride.

L'objectif de la Truie n'est rien moins que de contaminer l'Afrique sub-saharienne pour en faire un second Millevaux. Son acolyte, l'imam sheitanite Amin Abd-Al-Thoth, a concocté pour elle un plan des plus tordus : elle se fait passer auprès des PJ vrais musulmans pour un très saint imam qui aurait été victime d'un indigne maléfice lancé par un rival sheitanite. Elle ne leur parle qu'en arabe. Elle s'excuse de son hideuse apparence, de son monstrueux appétit et de son comportement bestial, exprime le regret de son ancienne forme, émet la crainte que le caractère porcin prenne définitivement le dessus sur son âme humaine si l'on ne l'amène pas à temps aux chamanes dogons. Elle est capable de réciter de nombreuses sourates du Coran pour prouver sa prétendue piété.

Si on lui demande pourquoi elle se traîne ces porgrelets, elle répond qu'elle les a mis bas après sa métamorphose et qu'en quelque sorte, ils sont

des parties d'elle. Elle craint que si certains venaient à mourir, elle ne retrouve jamais son corps humain en entier.

La Truie joue très bien la comédie, sauf quand la faim ou l'impatience de franchir le Mur la tiraillent. Alors, elle grogne comme une truie qu'elle est, chamboule sa cage, dévore des porgrelets. Elle peut aussi entrer dans de violentes colères, voire utiliser un de ses sortilèges, l'*Aura d'Effroi*, pour se faire respecter, au risque de dévoiler sa vraie nature de Horla. Pour apaiser sa faim, elle est prête à manger n'importe quoi pourvu que ce soit consistant. Y compris un être humain.

La Truie pourrait vomir les spores avant de franchir le Mur, mais elle ne le fera qu'en dernier recours, car cela ferait échouer sa mission. De même, elle a assez de force pour briser sa cage, mais n'en fera si possible pas étalage.

Djamila la Zélote
Haschischin
In extremis

Nacer le Malebougre
Guide
Artefact : Scorpion
Usage unique : Nacer possède une boîte contenant un scorpion non dressé. S'il le libère près d'un personnage non vigilant, en dehors d'une situation de stress extrême, le scorpion tue automatiquement sa cible (seule la Truie est immunisée) puis s'enfuit dans la nature.

Farid Grandepoigne
Soldat
Fort
Farid est Niveau 4

Tayri la Carabinière
Nomade
Tir

Mahmud le Marqué
Muezzin
Vigilant

La Truie
Envoyée du Sheitan

Aura d'effroi
Usage unique : La Truie semble tout à coup deux fois plus grosse. Elle est noirâtre, hurlante, vagissante. Elle pue comme mille fosses à lisier, dégage une aura noire de putréfaction. Tous ceux qui peuvent la voir sont en proie à une peur absolue. S'ils réussissent un jet de Niveau, ils peuvent fuir, sinon ils sont obligés d'obéir aux ordres de la Truie. Durée : trois Tours.
*Mahmud est immunisé à l'*Aura d'Effroi*. S'il y est exposé, il feindra la peur. Quand les effets de l'aura se seront dissipés, j'explique en aparté aux joueurs des PJ vrais musulmans qu'ils ont remarqué la feinte de Mahmud. À eux d'en tirer les conséquences.*
L'Aura d'Effroi ne peut être utilisée durant la même scène que Vomir les Spores.

Vigilante
Les porgrelets couinent pour la prévenir de tout danger.

Vomir les spores
Tour 1 : La Truie consacre son action à vomir des spores noires qui s'étendent aussitôt en nuage. Tout ce qu'elles touchent mute ou se nécrose. Le nuage s'étend lors des Tours suivants même si la Truie est tuée.
Tour 2 : Tous les personnages au contact de la Truie encaissent une Blessure, sauf la Truie elle-même, immunisée.
Tour 3 : Tous les personnages au contact ou à distance de tir de la Truie encaissent une Blessure.
Tour 4 : Tous les personnages qui n'ont pas fui le Tour précédent succombent à cette surexposition de corruption. La corruption continue à s'étendre sur des kilomètres tant qu'elle n'est pas arrêtée par un obstacle naturel (Mur de la Honte, montagnes).

Les PNJ

Tous les PNJ improvisés à la volée sont de Niveau 3.

Décor

La Casa Negra (Dar-el Aswad)

Cet ancien port blanc est devenu une mangrove. Les palmes en putréfaction qui recouvrent les bâtiments donnent une teinte sombre à la ville. Elle n'en reste pas moins prospère car c'est un carrefour entre l'Atlantique et la Mer des Tyrans, le point de chute des caravanes du Sahara et un point d'entrée clandestin pour les aventuriers américains et africains, qui viennent ici en franchissant le Mur par ses failles au niveau de l'Océan Atlantique ou du Sahara. Si La Casa Negra est une ville dédiée à l'Islam des Lumières, elle est gorgée de corruption, envahie par une faune et une flore folles, et sert de cache à des hérétiques sheitanites.

La Casa Negra abrite des Arabes, mais aussi des Berbères, des Espagnols, des Phéniciens venus de la lointaine et hostile Carthage pour faire du commerce, et aussi beaucoup d'Américains venus se procurer une des richesses de la ville : de la drogue. Héroïne, jus de scolopendre, orgones, viande noire, opium jaune, sont importés de tout Al-Milval ou produits sur place. La ville est aussi un haut lieu religieux, on peut consulter des imams, des prêtres et des rabbins. On peut même rencontrer des sorcières vaudous qui vivent perchées sur une ancienne plateforme pétrolière au large.

La ville compte des dizaines de souks. Marchandes berbères couvertes de bijoux, Touaregs burinés et créatures intégralement voilées y vendent à peu près tout : fruits, légumes secs, semoule, galettes de voyages, insectes, autres nourritures délicieuses ou immondes, épices, parfums et fleurs dans de grands vases, vêtements, animaux, drogues, armes...

Le port est un entrelacs de jetées pourrissantes. On y trouve le quartier américain, bidonvilles où croupissent des loques humaines camées jusqu'à l'os, hangars où s'affairent les derniers yankees qui soient clean et s'évertuent à commercer.

En bordure de la ville, quelques arpents de terre agricole. Puis très vite le désert et les campements des différentes caravanes en partance pour Tamanrasset : une caravane touareg, une caravane africaine, une caravane phénicienne et une caravane américaine.

Le Désert

Le Désert du Sahara est presque vierge de toute corruption. Dunes de sable blond ou rouge chaos rocheux. Les Berbères des oasis et les nomades touaregs le défendent farouchement. Fervents musulmans, ils ont conscience du danger que représentent la corruption et le Sheitan. Dans ce peuple, les vieilles femmes sont capables de sentir dans leurs os la présence des serviteurs du Sheitan. Sur le trajet des caravanes entre La Casa Negra et la Falaise de

Bandiagara, il y a plusieurs oasis où faire escale. La plupart ne comportent que quelques maisons, commerces et champs. Tamanrasset, capitale touareg située en altitude, au cœur du Désert du Hoggar, est plus clémente et plus peuplée. Au terme du trajet de la caravane, se trouve une faille dans le Mur de la Honte. La barrière électromagnétique ne fonctionne plus et une grande fissure permet aux convois de passer. La zone est contrôlée par les guerriers dogons et dépend de l'État du Mali, qui refuse toute ingérence américaine sur son territoire et empêche donc les Américains d'entretenir le Mur. Les Dogons laissent les voyageurs aller et venir parce qu'ils tirent profit de ce commerce. Mais ils savent aussi ce qu'est la corruption. Ils doivent à tout prix interdire le passage aux voyageurs et aux marchandises qui en seraient porteurs. C'est malheureusement un risque que les guerriers les plus jeunes ou les plus cupides ont tendance à oublier.

La Falaise de Bandiagara

Une fois passée la faille, les caravanes progressent encore une journée entière pour atteindre la falaise de Bandiagara, sublime formation de grès rouge au milieu du Sahel. La falaise se perche sur un paysage d'arbres épars, à perte de vue. Sur les flancs de la falaise, les villages Tellem, étranges maisons carrées au toit de château-fort. La population est constituée de Dogons : guerriers et paysans barbus en tuniques rouges, chamanes masqués, femmes aux cheveux coiffés en casque. On trouve aussi des peuples venus de toute l'Afrique, attirés par le commerce avec Al-Milval. Pygmées aux dents taillées en pointe, femmes-girafes, hommes d'ébène au corps peint armés de sagaies, femmes couvertes de terre rouge. La chaleur tropicale est agréable, l'endroit est vierge de corruption. Pour tout ressortissant d'Al-Mival, la falaise a un air de paradis terrestre.

Briefing

J'explique juste qu'il s'agit de faire un périple à travers le Sahara et je propose aux joueurs de choisir parmi les tuiles de prétirés. S'il y a moins de six joueurs, j'impose que quelqu'un joue Djamila. S'il y a moins de cinq joueurs, la Truie devient un PNJ. Moins de quatre joueurs, Mahmud devient un PNJ. Les autres PJ non choisis ne seront pas joués, même en PNJ. Si des joueurs ont choisi Mahmud ou la Truie, j'explique que leurs personnages savent plus de détails sur la mission et j'en profite pour les briefer en aparté. Je leur lis alors la partie du paragraphe *Les PJ* qui les concerne.

Routine d'assassinat : Un PJ qui prend ses précautions pour préparer une embuscade peut tuer un PNJ en mode narratif pur.

Amorce

Les PJ (sauf Mahmud, qui est déjà sur place) sont convoqués dans une mosquée de la Casa Negra qui réclame leurs services. Cette mosquée est envahie par la jungle, les serpents et les insectes. Certes, la végétation se développe à toute vitesse dans cette ville mais d'habitude, les mosquées sont entretenues tous les jours et sont toujours propres. À l'intérieur, les PJ trouvent Mahmud ainsi que l'imam Amin Abd-Al-Thoth, un vieil homme maigre à la longue barbe pointue. Il s'excuse pour le désordre : il a dû renvoyer ses employés et interdire l'accès aux fidèles depuis plusieurs semaines à cause de l'affaire qui le préoccupe. Une puanteur fétide règne à l'intérieur de la mosquée. L'imam fournit une explication en retirant une tenture qui cachait la Truie, enfermée dans une cage. Il explique qu'il s'agit d'un très saint imam qu'un sortilège sheitanite a transformé en truie gravide. Il a mis bas depuis, et se retrouve forcé d'allaiter douze immondes porgrelets. La Truie peut aussi prendre la parole pour plaider sa cause. Amin supplie les PJ d'accepter de convoyer la Truie à travers le Sahara jusqu'à la Falaise de Bandiagara pour obtenir le secours des chamanes dogons. Il compte bien les payer, suffisamment de quoi mettre chacun d'eux à l'abri du besoin pour un bout de temps. Mahmud, son fidèle muezzin, les accompagnera.

Il donne aux PJ une avance sur leur solde qui leur permettra de couvrir leurs frais. S'il y a moins de trois PJ, il donne un sac par PJ. S'il y a trois PJ ou plus, il donne trois sacs d'or au total. S'il y a moins de sacs que de PJ, aux PJ de se les répartir. Ceux qui ne reçoivent pas de sac d'or replient le coin *Sac* de leur tuile. Il leur confie aussi une cage avec des roues et une tenture pour transporter la Truie. Mais pour le reste, notamment pour nourrir la Truie (dont l'appétit se révèlera colossal), les PJ devront s'approvisionner eux-mêmes avec leur avance. Il donne aux PJ deux jours de quartier libre pendant lesquels il gardera la Truie alors qu'ils feront les courses nécessaires et trouveront une caravane, car il est inconcevable de traverser le désert en petit groupe.

Bien entendu, cette mosquée n'est pas fermée mais abandonnée, Amin est en réalité un imam sheitanite, Mahmud est son complice et la Truie

n'a jamais été un humain. Le voyage jusqu'à la Falaise de Bandiagara est un aller sans retour, puisque la Truie a prévu de répandre la corruption à l'arrivée.

Même présentée sous son faux jour, la mission est étrange et dégradante. Mais les PJ ont de bonnes raisons d'accepter, particulièrement Djamila, prête à exécuter les missions les plus extrêmes si elles lui paraissent servir le dessein d'Allah (en l'occurrence, sauver un saint imam d'un sort blasphématoire), Nacer, obnubilé par l'or, Tayri, impatiente de regagner une caravane, ou Farid, décidé à quitter les Royaumes Mèdes. La suite du scénario suit donc l'éventualité que la mission est acceptée.

Si les PJ se doutent de quelque chose, maintenant ou pendant le quartier libre, ils peuvent refuser la mission. Si Mahmud et la Truie étaient des PJ, je redonne d'autres prétirés aux joueurs concernés. Djamila souhaitera sûrement retrouver Amin et la Truie pour les tuer. Si les autres PJ rechignent à l'aider, je suggère que Djamila trouve un imam vrai musulman qui finance l'expédition punitive. Mais quand les PJ retournent à la mosquée, Amin, Mahmud et la Truie, et peut-être quelques PNJ plus crédules (pour que le nombre d'antagonistes soit égal au nombre de PJ) seront déjà partis avec une caravane. Le but du scénario ne sera plus alors de convoyer la Truie, mais de la pourchasser.

Scènes intermédiaires

Dépenses

Les PJ peuvent prélever une petite quantité d'or de leur sac pour couvrir leurs dépenses courantes : eau, nourriture, chariot, montures, menu matériel et services. La dépense d'un sac d'or entier (replier alors le coin *Sac* de sa tuile) correspond à des gros achats : de la nourriture pour la Truie (couvrant la période entre deux **crises**), du parfum, des fleurs de Florence ou du fumier de dromadaire pour masquer son odeur (couvrant toute la période du scénario), ou quelque objet ou service demandé qui pourrait fournir l'équivalent d'un Avantage. Si un PJ dépense son sac d'or, il lui reste toujours une petite réserve pour ses dépenses courantes à venir.

Quartier libre

Les PJ peuvent consacrer leur période de quartier libre à l'achat de matériel. Tout se trouve à la Casa Negra, du moment qu'on y met le prix. Ils

doivent aussi trouver une caravane. Intégrer la caravane touareg ou africaine compte comme une dépense courante. Intégrer la caravane phénicienne ou américaine coûte un sac d'or. La caravane phénicienne ne fera pas de difficulté sur le chargement, la caravane américaine est composée de véhicules à moteur et fera le trajet plus rapidement, une **crise** de moins. Libre aux PJ de préciser aux caravaniers ce qu'ils transportent, mais les Touaregs, qui sont musulmans, refuseront de transporter une truie s'ils l'apprennent. Les Phéniciens n'ont pas de problème avec les porcs, mais ils détestent les Horlas et tueront la Truie s'ils la voient parler.

S'ils en ont l'idée, les PJ peuvent aussi consacrer leur temps libre à enquêter sur Amin Abd Al-Thoth. Ils apprennent alors que la mosquée est abandonnée depuis des années ou que personne n'a entendu parler d'un imam de ce nom ou qu'aucun maléfice sheitanite ne peut transformer un homme en porc.

Voyage, crises, assassinats et indices

Le voyage dure trois semaines avec les caravanes de dromadaires, deux semaines avec les véhicules à moteur des Américains. Les PJ peuvent rencontrer des difficultés avec les caravaniers. À moins d'avoir dépensé un sac d'or pour acheter de quoi masquer l'odeur de la Truie, ils recevront des plaintes au sujet de la pestilence. Certains exigeront de voir le contenu de la cage. On peut les faire patienter jusqu'à la prochaine oasis, mais si des mesures ne sont pas prises d'ici là, des caravaniers tenteront discrètement de voir sous la tenture. Dans la caravane touareg, la découverte de la Truie entraînera l'exclusion pure et simple. Dans les autres caravanes, c'est surtout l'odeur qui sera un problème. Dans la caravane phénicienne, on crucifiera la Truie dans le désert si on l'entend parler. Dans la caravane africaine, un Dogon peut repérer le danger de corruption que représente la Truie et exiger un sac d'or pour son silence. La Truie peut utiliser son *Aura d'Effroi* pour décourager les plus entreprenants, mais cela ne fonctionnera pas sur une caravane entière.

Je découpe le voyage en crises, sans en préciser le nombre aux joueurs. Il y a autant de crises que de sacs d'or distribués au départ. Je fais coïncider les crises avec une étape dans une oasis, sauf une qui éclatera en plein désert. Lors d'une crise, la Truie parvient au bout de ses réserves de nourriture et une faim colossale la taraude. Elle ne peut s'empêcher de

dévorer un ou deux porcelets, elle entre en colère, grogne. Les PJ doivent dépenser un sac d'or pour la nourrir. S'ils n'ont plus de sac d'or :
+ Ils doivent soit s'en procurer l'équivalent en tuant quelqu'un pour le voler ou en remplissant un contrat d'assassinat.
+ Ou ils doivent voler de la nourriture, auquel cas ils seront surpris par quelqu'un et devront le tuer pour le faire taire, et faire disparaître leurs corps dans le désert.
+ Ou encore, ils peuvent donner un être humain à manger à la Truie.
+ Ils peuvent essayer de lui donner un dromadaire à manger, mais l'absence d'un de ces précieux animaux sera plus remarquée que l'absence d'un humain.

Les crises servent donc à exercer une attrition sur les sacs d'or et pousser les PJ dans leurs derniers retranchements. Pour faire tout le voyage, ils devront dépenser tous leurs sacs et se résoudre à commettre au moins un assassinat.

Dans la caravane, on peut apprendre que le chef du caravanier est jalousé par son frère. Ce dernier paiera volontiers un sac d'or pour le faire disparaître. Parmi les passagers, il y a aussi un couple d'Américains. Ils s'adoraient quand ils sont arrivés à Al-Milval. La drogue a fait d'eux des merdes humaines et maintenant ils se détestent. Ils font le voyage du retour ensemble mais chacun d'eux voudrait voir l'autre mort. Le mari est un ivrogne qui va voir les prostituées dans chaque oasis, il peut payer avec des diamants. La femme est une héroïnomane maigre à faire peur. Elle peut payer avec des pépites d'or qu'elle cache dans une cavité creusée à l'intérieur de sa joue. Dans chaque oasis ou dans chaque caravane, on peut aussi trouver des personnes riches et les assassiner pour leur voler leur or.

Lors d'un passage de la caravane dans une oasis, de vieilles Berbères, vêtues de noir, avec des lignes tatouées sur le visage, sifflent entre leurs dents : « Sheitan ! Sheitan ! » quand les PJ passent devant elle avec la cage. Si un PJ va les voir, elles s'entourent d'un cercle de semoule et récitent les deux sourates talismaniques. Les PJ peuvent franchir le cercle, sauf la Truie et Mahmud. Si Mahmud et la Truie ne sont pas là, elles disent qu'elles ont senti le mal dans leurs os. C'est là un indice que je donne aux PJ pour qu'ils comprennent la supercherie. S'ils y pensent, ils peuvent même leur emprunter de la semoule pour circonscrire Mahmud ou la Truie à un endroit, mais cela ne fonctionne qu'un Tour.

Dans chaque oasis, si les PJ veulent consulter un sage connaisseur du Coran, je les oriente vers un soufi. Bien interrogé, il peut leur confirmer qu'il n'existe pas de maléfice pouvant transformer un homme en porc.

Le Mur

Les PJ sont en bout de caravane. Alors que le convoi s'enfonce à travers le Mur, ils voient le moment du contrôle s'approcher. Les guerriers dogons inspectent tous les chargements. Pour passer le Mur sans encombre, il faut soit corrompre un guerrier avec un sac d'or ou l'équivalent, soit utiliser l'*Aura d'Effroi* de la Truie pour intimider le guerrier, ou encore tuer discrètement le guerrier au moment où il contrôle.

Climax

La caravane avance encore quelques temps pour atteindre la falaise de Bandiagara. À peine s'arrête-t-elle que la Truie brise sa cage, saute à terre et vomit les spores. Je déclare une situation de stress extrême dès le Tour suivant. Les PJ peuvent combattre la Truie (et mourir de l'exposition aux spores) ou prendre aussitôt la fuite, pour peut-être échapper au nuage de corruption qui engloutir la falaise de Bandiagara… et demain, le monde !

Feedback

Djamila est la meilleure alliée du complot sheitanite, car elle croit que servir la Truie est un défi pour sa foi.

Je m'assure que les PJ reçoivent au moins un indice de la duplicité de la Truie pendant la séance. Si les PJ omettent de consulter un saint homme et ignorent les sifflements des vieilles Berbères, je décrète qu'en revenant à la caravane après une chasse au chacal ou un tour dans une oasis, des PJ éprouvent un profond malaise en se rapprochant de la cage de la Truie.

Comme je n'annonce pas à l'avance le nombre de crises, ce n'est pas facile pour les joueurs de planifier leurs dépenses. Certains ont dépensé leur sac d'or dans des achats de luxe : un talisman pour se prémunir d'être transformé en cochon (complètement inutile), une carabine de haute précision (pouvant tuer une personne d'un seul coup, usage unique)…

OURS

Auteur : Thomas Munier. Le texte de Putride 2 est sous licence Creative Commons Attribution / pas d'usage commercial.

Sombre est un jeu de rôle de Johan Scipion. Tous droits réservés.

Millevaux est un univers de jeu de rôle par Thomas Munier

Millevaux Sombre est un supplément pour le jeu de rôle Sombre.

Ressources :
Comptes-rendus des parties des Putrid Facts sur www.terres.etranges.net
Forum / Millevaux / Scénarios Millevaux